



Nienna

NOMBRE DEL PERSONAJE

Explorador 1

CLASE Y NIVEL

Elfo de los bosques

ESPECIE

Agente del Enclave Esmera, Germán Fromm

TRASFONDO

Caótico bueno

ALINEAMIENTO

JUGADOR

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

0

10

DESTREZA

+3

16

CONSTITUCIÓN

+2

14

INTELIGENCIA

0

10

SABIDURÍA

+2

14

CARISMA

+1

12

- TIRADAS DE SALVACIÓN**
- Fuerza +2
 - Destreza +5
 - Constitución +2
 - Inteligencia 0
 - Sabiduría +2
 - Carisma +1

- HABILIDADES**
- Acrobacias +3
 - Arcanos 0
 - Atletismo +2
 - Engañar +1
 - Historia 0
 - Interpretación +1
 - Intimidar +1
 - Investigación 0
 - Juego de Manos +3
 - Medicina +2
 - Naturaleza +2
 - Percepción +4
 - Perspicacia +2
 - Persuasión +1
 - Religión 0
 - Sigilo +5
 - Supervivencia +4
 - Trato con Animales +2

INSPIRACIÓN

0

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

+2

CA 14

INICIATIVA +3

VELOCIDAD (PIES) 35

Puntos de Golpe Máximos 12

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 1d10

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS ○○○

FALLOS ○○○

SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
2 Espada Cortas	+5	1d6 +3 perforante
Arco largo	+5	1d8 +3 perforante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

14 **SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA**

Competencias:

- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armas marciales, Armas sencillas, Escudo
- Arco corto, Arco largo, Espada corta, Espada larga, Herramientas de cartógrafo

Idiomas:

Élfico, Común y Silvano

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

- Cuero CA 11
- Herramientas de cartógrafo

EQUIPO

Estoico: Siempre te vas a exigir al máximo, mostrar capacidad para la supervivencia más extrema y sobreponerte a las condiciones más hostiles.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Naturaleza Indómita: Restaurar y preservar el orden natural, mantener las fuerzas elementales y la civilización del mundo bajo control.

IDEALES

Tienes conocimientos de los portales cercanos del mundo de las hadas, pero juraste no revelarlas y proteger a esos conclave de hadas.

VÍNCULOS

Misericordioso: Crees que nadie está imposibilitado de redimirse y ser perdonado.

DEFECTOS

Elfo de los bosques:

- Visión en la oscuridad
- Linaje feérico
- Trance
- Pies veloces
- Máscara de la naturaleza

Explorador Nivel 1:

- Enemigo predilecto
- Explorador de la naturaleza: Primer terreno predilecto

RASGOS Y ATRIBUTOS

Nienna

NOMBRE DEL PERSONAJE

Te vistes ocultando tus rasgos y rostro siempre que puedas. Se nota que eres un elfo por tu traje y cuando te muestras completamente, te muestras majestuosa y elegantemente.

APARIENCIA



APARIENCIA

Como miembro de los elfos de los bosques has tenido una cercanía con las hadas y la naturaleza. Sin embargo, ese vínculo se estrechó cuando durante un incendio las hadas salvaron a tu pueblo dando paso seguro al mundo de las hadas. Si bien el bosque quedó devastado y muchas hadas y elfos murieron ese día, aprendiste la lección sobre la armonía precaria de la vida y juraste convertirte en un guardián.

HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ **Visión en la oscuridad:** Estás acostumbrado a la luz crepuscular de los bosques y al cielo nocturno. Puedes ver en la penumbra a una distancia de 60 pies como si fuera luz brillante y en la oscuridad como si fuera penumbra. En la oscuridad no puedes distinguir colores, solo tonos de gris.
- ▶ **Linaje feérico:** Tienes ventaja en las tiradas de salvación para no quedar hechizado y no puedes quedarte dormido por ningún efecto mágico.
- ▶ **Trance:** Los elfos no necesitan dormir, en lugar de ello meditan profundamente y permanecen semiinconscientes durante cuatro horas al día (conocido como «trance»). Descansar de este modo te otorga los mismos beneficios que dormir ocho horas a un humano.
- ▶ **Pies veloces:** Tu velocidad base andando aumenta a 35 pies.
- ▶ **Máscara de la naturaleza:** Puedes intentar esconderte incluso cuando sólo estás ligeramente cubierto por el follaje, una lluvia fuerte, la nieve que cae, niebla y otros fenómenos naturales.
- ▶ **Enemigo predilecto:** En los niveles 1, 6 y 14 eliges un enemigo predilecto. Tienes ventaja en las pruebas de Sabiduría (Supervivencia) para rastrear a tus enemigos predilectos, así como en las pruebas de Inteligencia para recordar información sobre ellos. También aprendes un idioma a tu elección que hablen tus enemigos.
- ▶ **Explorador de la naturaleza:** En los niveles 1, 6 y 10 consigues un terreno predilecto. Al hacer una prueba de Inteligencia o Sabiduría relacionada con uno de ellos, tu bonus de competencia se duplica. Al viajar una hora o más por ellos, consigues ventajas adicionales sin penalización por terreno difícil, no te pierdes y más.
- Primer terreno predilecto

NOTAS ADICIONALES

RASGOS